

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-198350

(43)Date of publication of application : 24.07.2001

(51)Int.Cl. A63F 13/00
A63F 13/10
A63F 13/12

(21)Application number : 2000-012313

(71)Applicant : SQUARE CO LTD

(22)Date of filing : 20.01.2000

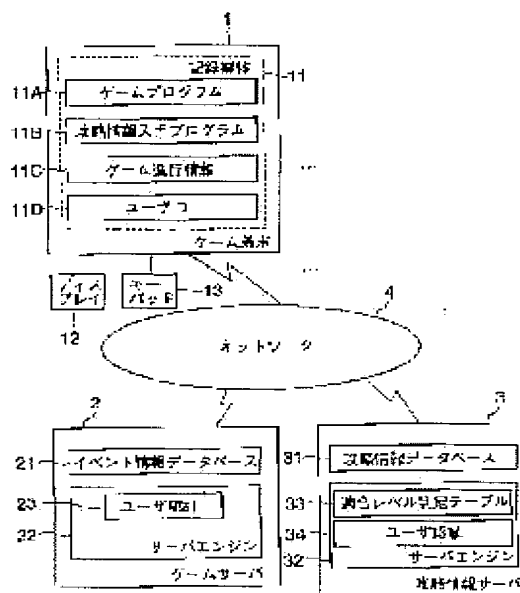
(72)Inventor : SAKAGUCHI HIRONOBU
NARITA MASARU
KOKUBO KEIZO
KITASE YOSHINORI

(54) METHOD FOR PROVIDING STRATEGY INFORMATION OF VIDEO GAME ON LINE,
COMPUTER READABLE RECORDING MEDIUM FOR PROGRAM TO REALIZE THE METHOD
AND GAME SYSTEM AND GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide accurate strategic advice considering a player's present experience and knowledge of a game and its strategy at time of giving out strategy information.

SOLUTION: When a game program is executed, each game terminal 1... responds to a player's operation and demands a strategy information server 3 for strategy information. Each game terminal 1... at the time of the demand sends game progress information including a present scene (map No.) and held-up time at the same scenes and the number of demands for strategy information on the same scenes. Responding to the demand from each game terminal 1..., the strategy information server 3 determines the level of a player based on the game progress information, picks up strategy information suitable for that level and provides it to the game terminal which demanded the information. Each game terminal 1... displays the provided strategy information.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-198350

(P2001-198350A)

(43) 公開日 平成13年7月24日 (2001.7.24)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

A 2 C 0 0 1

13/10

13/10

13/12

13/12

B

審査請求 有 請求項の数39 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2000-12313(P2000-12313)

(22) 出願日 平成12年1月20日 (2000.1.20)

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72) 発明者 坂口 博信

東京都目黒区下目黒1-8-1 株式会社
スクウェア内

(72) 発明者 成田 賢

東京都目黒区下目黒1-8-1 株式会社
スクウェア内

(74) 代理人 100103757

弁理士 秋田 修

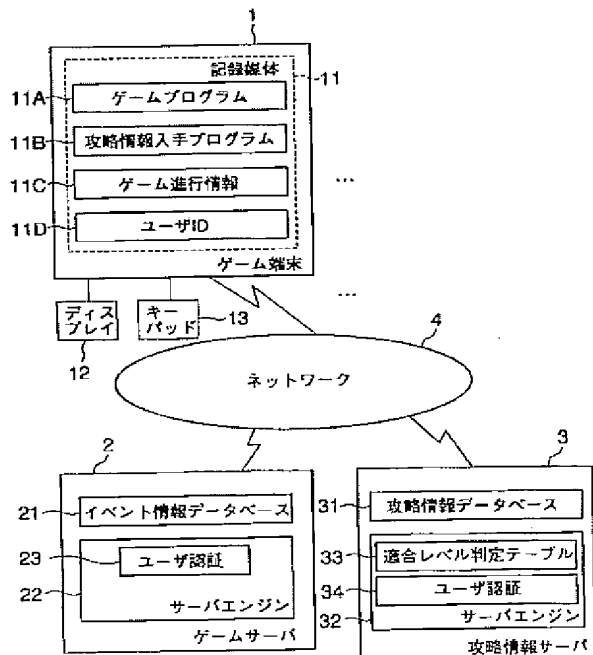
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲーム

(57) 【要約】

【課題】 攻略情報を提供する時点においてプレイヤのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等に相応しく、かつ、適確な攻略アドバイスを提供できるようにすることを課題とする。

【解決手段】 各ゲーム端末…は、ゲームプログラム実行時、プレイヤの操作にตอบสนองして攻略情報サーバ3に対して攻略情報を要求する。各ゲーム端末1…は、その要求時、現在の場面（マップNo.）、同一場面での停滞時間、同一場面に対する攻略情報の要求回数などのゲーム進行情報を送信する。攻略情報サーバ3は、各ゲーム端末…からの要求に応じて、ゲーム進行情報からプレイヤのレベルを判定し、そのレベルに適合した内容の攻略情報を抽出して要求元のゲーム端末に提供する。各ゲーム端末1…は、提供された攻略情報を表示する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、

前記サーバ装置の制御下においては、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、

以上により、攻略情報の供給を実現することを特徴とする方法。

【請求項2】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末からゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集されたゲーム進行情報に基づいてイベントが発生する箇所の難易度を決定し、その決定された難易度が高くなるほど詳細な攻略情報を割り当てることを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項3】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末から現在と過去のゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集された現在と過去のゲーム進行情報に基づいて一定の基準以上の行き詰まり状態にあるゲーム端末を判定し、その判定されたゲーム端末に対して行き詰まり箇所に対応する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記判定されたゲーム端末に対して供給することを特徴とする請求項1に記載の方法。

【請求項4】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法であって、当該方法は、

前記サーバ装置の制御下においては、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、

ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、

以上により、攻略情報の供給を実現することを特徴とする方法。

【請求項5】 前記サーバ装置の制御下においては、ゲームの進行具合が悪いレベルになるほど詳細な攻略情報を抽出することを特徴とする請求項4に記載の方法。

【請求項6】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの停滞時間を計測し、その停滞時間を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて前記サーバ装置に送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記停滞時間を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項4または5に記載の方法。

【請求項7】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの要求回数をカウントし、その要求回数を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記要求回数を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項4または5に記載の方法。

【請求項8】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、

前記サーバ装置の制御下においては、

イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、

以上により、攻略情報の供給を実現することを特徴とする

る方法。

【請求項 9】 要求頻度に応じてレベル分けされ、かつ、要求頻度が高いレベルほど詳細な攻略情報があらかじめ記憶され、前記サーバ装置の制御下においては、前記あらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記ゲーム端末から送られてくるゲーム進行情報からイベントが発生する箇所を判断し、かつ、そのイベントが発生する箇所のレベルを前記記録された要求頻度から判断して、そのレベルに対応する攻略情報を抽出することと特徴とする請求項 8 に記載の方法。

【請求項 10】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報の要求時にその時のゲーム進行情報を保存し、前記サーバ装置の制御下においては、現在と過去の前記ゲーム進行情報を加味して攻略情報を抽出することと特徴とする請求項 8 または 9 に記載の方法。

【請求項 11】 前記ゲーム端末の制御下においては、オフラインでビデオゲームが実行されている場合、プレイヤーの操作に応答して攻略情報の要求を行う時点で前記サーバ装置に接続することと特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 12】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 13】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 14】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 15】 前記ゲーム端末の制御下においては、コンピュータグラフィックスを再生して攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して視点を任意に切り替えることを特徴とする請求項 12、13 または 14 に記載の方法。

【請求項 16】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をスクロールさせることを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 17】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をページ捲りさせることを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 18】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面の一部もしくは全部をズームさせることを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 19】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記サーバ装置の制御下においては、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、

10 プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、

以上により、攻略情報の供給を実現するプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 20】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末からゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集されたゲーム進行情報に基づいてイベントが発生する箇所の難易度を決定し、その決定された難易度が高くなるほど詳細な攻略情報を割り当てることを特徴とする請求項 19 に記載の記録媒体。

【請求項 21】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末から現在と過去のゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集された現在と過去のゲーム進行情報に基づいて一定の基準以上の行き詰まり状態にあるゲーム端末を判定し、その判定されたゲーム端末に対して行き詰まり箇所に対応する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記判定されたゲーム端末に対して供給することを特徴とする請求項 19 に記載の記録媒体。

【請求項 22】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

40 前記サーバ装置の制御下においては、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、

ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

50 前記ゲーム端末の制御下においては、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 23】 前記サーバ装置の制御下においては、ゲームの進行具合が悪いレベルになるほど詳細な攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 22 に記載の記録媒体。

【請求項 24】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの停滞時間を計測し、その停滞時間を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて前記サーバ装置に送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記停滞時間を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 22 または 23 に記載の記録媒体。

【請求項 25】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの要求回数をカウントし、その要求回数を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記要求回数を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 22 または 23 に記載の記録媒体。

【請求項 26】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 27】 要求頻度に応じてレベル分けされ、かつ、要求頻度が高いレベルほど詳細な攻略情報があらかじめ記憶され、前記サーバ装置の制御下においては、前記あらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記ゲーム端末から送られてくるゲーム進行情報からイベントが発生する箇所を判断し、かつ、そのイベントが発生する箇所のレベルを前記記録された要求頻度から判断して、そのレベルに対応する攻略情報を抽出すること特徴とする請求項 26 に記載の記録媒体。

【請求項 28】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報の要求時にその時のゲーム進行情報を保存し、前記サーバ装置の制御下においては、現在と過去の前記ゲーム進行情報を加味して攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 26 または 27 に記載の記録媒体。

【請求項 29】 前記ゲーム端末の制御下においては、オフラインでビデオゲームが実行されている場合、プレイヤーの操作に応答して攻略情報の要求を行う時点で前記サーバ装置に接続することを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 30】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 31】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 32】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 33】 前記ゲーム端末の制御下においては、コンピュータグラフィックスを再生して攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して視点を任意に切り替えることを特徴とする請求項 30、31 または 32 に記載の記録媒体。

【請求項 34】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をスクロールさせることを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 35】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をページ捲りさせることを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 36】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面の一部もしくは全部をズームさせることを特徴

とする請求項 19、22または26に記載の記録媒体。

【請求項 37】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムであって、

前記サーバ装置は、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末は、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる、ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 38】 前記サーバ装置は、ポーリングにより前記ゲーム端末からゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集されたゲーム進行情報に基づいてイベントが発生する箇所の難易度を決定し、その決定された難易度が高くなるほど詳細な攻略情報を割り当てることを特徴とする請求項 37に記載のゲームシステム。

【請求項 39】 前記サーバ装置は、ポーリングにより前記ゲーム端末から現在と過去のゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集された現在と過去のゲーム進行情報に基づいて一定の基準以上の行き詰まり状態にあるゲーム端末を判定し、その判定されたゲーム端末に対して行き詰まり箇所に対応する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記判定されたゲーム端末に対して供給することを特徴とする請求項 37に記載のゲームシステム。

【請求項 40】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するゲームシステムであって、

前記サーバ装置は、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、

ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末は、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を

要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる、ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 41】 前記サーバ装置は、ゲームの進行具合が悪いレベルになるほど詳細な攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 40に記載のゲームシステム。

【請求項 42】 前記ゲーム端末は、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの停滞時間を計測し、その停滞時間を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて前記サーバ装置に送り、前記サーバ装置は、前記停滞時間を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 40または41に記載のゲームシステム。

【請求項 43】 前記ゲーム端末は、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの要求回数をカウントし、その要求回数を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて送り、前記サーバ装置は、前記要求回数を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 40または41に記載のゲームシステム。

【請求項 44】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムであって、

前記サーバ装置は、

イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末は、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、

その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 45】 要求頻度に応じてレベル分けされ、かつ、要求頻度が高いレベルほど詳細な攻略情報があらかじめ記憶され、前記サーバ装置は、前記あらかじめ記憶

された攻略情報の中から、前記ゲーム端末から送られてくるゲーム進行情報からイベントが発生する箇所を判断し、かつ、そのイベントが発生する箇所のレベルを前記記録された要求頻度から判断して、そのレベルに対応する攻略情報を抽出することと特徴とする請求項 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 4 6】 前記ゲーム端末は、攻略情報の要求時にその時のゲーム進行情報を保存し、前記サーバ装置は、現在と過去の前記ゲーム進行情報を加味して攻略情報を抽出することと特徴とする請求項 4 4 または 4 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 4 7】 前記ゲーム端末は、オフラインでビデオゲームが実行されている場合、プレイヤーの操作に応答して攻略情報の要求を行う時点で前記サーバ装置に接続することと特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 4 8】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 4 9】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 5 0】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 5 1】 前記ゲーム端末は、コンピュータグラフィックスを再生して攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して視点を任意に切り替えることを特徴とする請求項 4 8、4 9 または 5 0 に記載のゲームシステム。

【請求項 5 2】 前記ゲーム端末は、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をスクロールさせることを特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 5 3】 前記ゲーム端末は、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をページ捲りさせることを特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 5 4】 前記ゲーム端末は、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面の一部もしくは全部をズームさせることを特徴とする請求項 3 7、4 0 または 4 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 5 5】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況

に適合する攻略情報を抽出する抽出手段と、
前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段と、
を備えたことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 5 6】 ポーリングにより前記ゲーム端末からゲーム進行情報を収集する収集手段と、
前記収集手段により前記ゲーム端末から収集されたゲーム進行情報に基づいてイベントが発生する箇所の難易度を決定する決定手段と、

10 前記決定手段で決定された難易度が高くなるほど詳細な攻略情報を割り当てる割当手段と、

をさらに備えたことを特徴とする請求項 5 5 に記載のサーバ装置。

【請求項 5 7】 ポーリングにより前記ゲーム端末から現在と過去のゲーム進行情報を収集する収集手段と、
前記収集手段により前記ゲーム端末から収集された現在と過去のゲーム進行情報に基づいて一定の基準以上の行き詰まり状態にあるゲーム端末を判定する判定手段と、
をさらに備え、

20 前記抽出手段は、前記判定手段で判定されたゲーム端末に対して行き詰まり箇所に対応する攻略情報を抽出し、
前記供給手段は、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記判定されたゲーム端末に対して供給することと特徴とする請求項 5 5 に記載のサーバ装置。

【請求項 5 8】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断する判断手段と、
ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記判断手段で判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出する抽出手段と、

30 前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段と、
を備えたことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 5 9】 前記抽出手段は、ゲームの進行具合が悪いレベルになるほど詳細な攻略情報を抽出することと特徴とする請求項 5 8 に記載のサーバ装置。

40 【請求項 6 0】 前記判断手段は、前記現在と過去のゲーム進行情報に基づく停滞時間を加味して前記ゲームの進行具合を判断することと特徴とする請求項 5 8 または 5 9 に記載のサーバ装置。

【請求項 6 1】 前記判断手段は、前記現在と過去のゲーム進行情報から同一箇所に対する要求回数を加味して前記ゲームの進行具合を判断することと特徴とする請求項 5 8 または 5 9 に記載のサーバ装置。

50 【請求項 6 2】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムに適用さ

れるサーバ装置であって、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録する記録手段と、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録手段に記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出する抽出手段と、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段と、を備えたことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 6 3】 要求頻度に応じてレベル分けされ、かつ、要求頻度が高いレベルほど詳細な攻略情報があらかじめ記憶され、前記抽出手段は、前記あらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記ゲーム端末から送られてくるゲーム進行情報からイベントが発生する箇所を判断し、かつ、そのイベントが発生する箇所のレベルを前記記録された要求頻度から判断して、そのレベルに対応する攻略情報を抽出すること特徴とする請求項 6 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 6 4】 前記抽出手段は、前記ゲーム端末から送られてくる現在と過去の前記ゲーム進行情報を加味して攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 6 2 または 6 3 に記載のサーバ装置。

【請求項 6 5】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 5 5、5 8 または 6 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 6 6】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 5 5、5 8 または 6 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 6 7】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 5 5、5 8 または 6 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 6 8】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給するゲームシステムに適用されるゲーム端末であって、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存する要求手段と、前記要求手段での要求に対する回答としての前記攻略情

報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる表示手段と、を備えたことを特徴とするゲーム端末。

【請求項 6 9】 前記要求手段は、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの停滞時間を計測し、その停滞時間を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて前記サーバ装置に送ることを特徴とする請求項 6 8 に記載のゲーム端末。

【請求項 7 0】 前記要求手段は、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの要求回数をカウントし、その要求回数を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて送ることを特徴とする請求項 6 8 に記載のゲーム端末。

【請求項 7 1】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給するゲームシステムに適用されるゲーム端末であって、

プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送る要求手段と、

前記要求手段での要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる表示手段と、を備えたことを特徴とするゲーム端末。

【請求項 7 2】 オフラインでビデオゲームが実行されている場合、プレイヤーの操作に応答して攻略情報の要求を行う時点で前記サーバ装置に接続することを特徴とする請求項 6 8 または 7 1 に記載のゲーム端末。

【請求項 7 3】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 6 8 または 7 2 に記載のゲーム端末。

【請求項 7 4】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 6 8 または 7 2 に記載のゲーム端末。

【請求項 7 5】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 6 8 または 7 2 に記載のゲーム端末。

【請求項 7 6】 前記表示手段は、コンピュータグラフィックスを再生して攻略情報を表示させる際に、プレイ

ヤの操作に応答して視点を任意に切り替えることを特徴とする請求項 73、74 または 75 に記載のゲーム端末。

【請求項 77】 前記表示手段は、攻略情報を表示させる際に、プレイヤの操作に応答して表示画面をスクロールさせることを特徴とする請求項 73、74 または 75 に記載のゲーム端末。

【請求項 78】 前記表示手段は、攻略情報を表示させる際に、プレイヤの操作に応答して表示画面をページ送りさせることを特徴とする請求項 73、74 または 75 に記載のゲーム端末。

【請求項 79】 前記表示手段は、攻略情報を表示させる際に、プレイヤの操作に応答して表示画面の一部もしくは全部をズームさせることを特徴とする請求項 73、74 または 75 に記載のゲーム端末。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲームシステムに適用されるサーバ装置およびゲームシステムに適用されるゲーム端末に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、ロールプレイングゲーム (RPG) に代表されるように、ゲームのシナリオには難易度の低いものから高いものまで各種の攻略場面が網羅されている。プレイヤがどうしても攻略方法を見つけことができないとき、ゲーム雑誌に紹介されている攻略情報や各メーカーから提供される攻略本から所要の攻略方法を手することは一般的に行われる。

【0003】ビデオゲームの分野で攻略情報を提供する場合、たとえば特開平 11-179050 号公報がある。この公報には、これから攻略しようとする箇所の攻略情報を提供しないように、ユーザのプレイデータに基づいて攻略情報の提供領域を決定するソフトウェアを記憶した情報記録媒体が開示されている。さらにこの公報には、通信回線を介してホスト装置とゲーム用端末とが接続されるシステムにおいて、ホスト装置から攻略情報の提供を受けるゲーム用端末側で、これから攻略しようとする箇所の攻略情報を避けるように提供領域を決定して攻略情報を表示させるゲームシステムについても開示されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上述した公報のように、通信回線を介してビデオゲームの攻略情報を得る手法はすでに提案されている。しかしながら、ゲーム進行上のプレイデータから一義的な攻略情報しか取得できないとすれば、ゲーム攻略本、ゲーム雑誌等から攻略情報を取得する場合との差異は攻略情報の提供の仕方だけと

なる。確かにコンピュータが自動的に攻略情報を選別して提供してくれることに利便性は認められるが、コンピュータ、本からそれぞれ提供される攻略情報そのものに差は認められないため、必ずしも提供される攻略情報がその情報の提供時におけるプレイヤのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等に相応しく、かつ、適確な攻略アドバイスとは限らない。

【0005】本発明の目的は、攻略情報を提供する時点においてプレイヤのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等に相応しく、かつ、適確な攻略アドバイスを提供することが可能な、オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲームシステムに適用されるサーバ装置およびゲームシステムに適用されるゲーム端末を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明に係る第 1 の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0007】また、本発明の第 2 の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存

し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0008】また、本発明の第3の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0009】また、本発明の第4の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0010】また、第5の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、ゲームの進行具合に対応さ

せてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0011】また、第6の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0012】また、第7の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムであって、前記サーバ装置は、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末は、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させることを特徴とするものである。

【0013】また、第8の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供する

ゲームシステムであって、前記サーバ装置は、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末は、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させることを特徴とするものである。

【0014】また、第9の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムであって、前記サーバ装置は、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末は、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させることを特徴とするものである。

【0015】また、第10の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出する抽出手段と、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0016】また、第11の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に

基づいてゲームの進行具合を判断する判断手段と、ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記判断手段で判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出する抽出手段と、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0017】また、第12の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録する記録手段と、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録手段に記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出する抽出手段と、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0018】また、第13の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給するゲームシステムに適用されるゲーム端末であって、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存する要求手段と、前記要求手段での要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる表示手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0019】また、第14の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を

前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給するゲームシステムに適用されるゲーム端末であって、プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送る要求手段と、前記要求手段での要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる表示手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0020】

【発明の実施の形態】以下に添付図面を参照して本発明の一実施の形態を詳細に説明する。図1は本発明の実施の形態による全体システムを説明するブロック図である。このシステムは、たとえば図1に示したように、ネットワーク4に、ゲーム端末1…、ゲームサーバ2、攻略情報サーバ3などを接続させ、そのネットワーク4を通じて通信を行うものである。

【0021】また、このシステムには、商用ネットワーク、インターネットなどの技術を適用することが可能である。このシステムに商用ネットワークやインターネットを適用する場合には、各ゲーム端末1…から最寄のサーバにダイヤルアップして、ユーザの認証を経た後、サービスを利用できる環境が必要となる。また、ネットワーク4に接続する場合には、プロバイダにモデムを介して接続することが必要となる。

【0022】さらに個々の装置について説明する。各ゲーム端末1…は、図1に示したように、記録媒体11を備えており、そこにゲームプログラム11A、攻略情報入手プログラム11B、ゲーム進行情報11C、ユーザ認証に必要なユーザID11Dなどを記憶している。この記録媒体11はたとえばハードディスクであってもよい。なお、この記録媒体11は、ゲームプログラム11Aに関してCD-ROM、DVD、フロッピーディスクなどのディスク媒体から供給されてもよい。ゲームプログラム11Aは、オンライン専用のゲームプログラムやオフライン専用のゲームプログラムを指している。

【0023】攻略情報入手プログラム11Bは、攻略情報サーバ3に対して攻略情報を要求するとともにゲーム進行情報11Cを送信し、攻略情報の提供を受けるための機能をもつ。攻略情報の要求は、主としてプレイヤーの操作に応答して実施される。ゲーム進行情報11Cは、攻略情報サーバ3に対して攻略情報を要求する際に提供する情報であり、プレイヤーのゲーム進行度を場面すなわちマップNo.、同一マップ上での停滞時間、同一マップ上での要求回数等で構成される。ユーザID11Dは、各サービスの提供を受ける際に、正当な利用者であることを識別するために利用される。

【0024】ゲーム端末1は、各サーバのクライアントとして利用するため、画像の表示およびサウンド出力のためのディスプレイ12と、ユーザの操作入力をするた

めのキーパッド13とを接続させている。各種のサービスは、このディスクプレイ12を通じて提供されるとともに、キーパッド13を通して制御される。

【0025】ゲームサーバ2は、図1に示されるように、イベント情報データベース21、ユーザ認証23を行う機能をもつサーバエンジン22などを備えている。このゲームサーバ2は、サーバエンジン23の機能によりオンラインゲームを制御し、たとえばイベント情報データベース21に蓄積されているイベント情報を各プレイヤーのゲーム進行に応じて提供する。

【0026】ユーザ同士がネットワークに接続中かどうかを知るサービスはすでに大手商用ネット等において行われている。一例として、ICQ、インスタントメッセージング等の技術がある。この発明においては、さらにゲーム空間上でユーザ間のサービス利用状況を知り得る環境を提供することができる。

【0027】攻略情報サーバ3は、図1に示されるように、攻略情報データベース31、サーバエンジン32などを備えている。この攻略情報サーバ3は、サーバエンジン32の機能により攻略情報の提供を制御し、攻略情報データベース31に蓄積されている攻略情報から最適な攻略情報を抽出して要求元のゲーム端末へ提供する。

【0028】サーバエンジン32は、適合レベル判定テーブル33、ユーザ認証34などを備えている。適合レベル判定テーブル33は、ゲーム端末から攻略情報の要求時に送られてくるゲーム進行情報から、プレイヤーに適合するレベルを判定する。サーバエンジン32は判定レベルに基づき攻略情報データベース31から該当する攻略情報を抽出して要求元のゲーム端末に回答する。

【0029】ここで、適合レベル判定テーブル33は、ゲーム進行情報からプレイヤーの行き詰まり具合を判断するために利用され、その行き詰まり具合をレベルに対応させて表現するものである。ユーザ認証11Dは、ゲーム端末から送られてくるユーザIDに基づいて登録されているユーザかどうかを認証する。

【0030】攻略情報データベース31は、適合レベル判定テーブル33の判定レベルに相当する攻略情報を抽出するため、レベルと攻略情報とを対応付けて登録している。つぎに、ゲーム進行情報11Cについて詳述する。図2は登録されるゲーム進行情報の一例を説明する図である。ゲーム進行情報11Cは、たとえば図2に示されるように、攻略情報の要求日時に対応させてマップNo.、停滞時間、要求回数などを登録している。すなわち、攻略情報を要求する度にゲーム進行情報が追加されることを示す。

【0031】マップNo.とは、プレイヤーが現在進行させている場面の位置情報を意味する。攻略情報サーバ3は、このマップNo.からどのイベントでプレイヤーが潜んでいるのかを判断できる。停滞時間とは、攻略情報を要求するマップNo.が毎回繰り返されると、その分の

経過時間を累積させたカウントを意味する。この停滞時間は、以前の要求時間を参照することから、現在と過去のゲーム進行情報を意味することになる。要求回数とは、攻略情報を要求するマップNo. が毎回繰り返されると、その分の要求回数を累積させたカウントを意味する。この要求回数は、以前の要求回数を参照することから、現在と過去のゲーム進行情報を意味することになる。

【0032】図2に示したように、過去4回の要求状況を見ると、2000年1月1日から8日、9日、10日と攻略情報の要求が行われたことがわかる。1月1日は午前3時30分(3:30)に発信されており、そのときのマップNo. は“2”となっている。そのつぎの要求は1月8日の午後8時10分(20:10)に行われており、そのときのマップNo. は“4”となっている。プレイヤーは、1日から8日かけてマップNo. 2からNo. 4へ到達したことがわかる。停滞時間を見ると、マップNo. 4について要求を行った8日は0時間となり、この段階ではまだ要求回数が1回である。

【0033】1月9日午後10時10分になると、前回と同じマップNo. 4に関して攻略情報の要求が行われている。前回の要求も同日であり、停滞時間が2時間を示していることから、プレイヤーが同一マップ上で行き詰まっていることがわかる。今回の要求で、マップNo. 4に関する要求回数は2回にアップしている。

【0034】最新の要求を見ると、プレイヤーはさらに同一マップNo. のところで攻略情報の要求を行っていることがわかる。これにより、マップNo. 4に関して計5時間の停滞が登録され、要求回数も3回に設定される。

【0035】このようにして、攻略情報の要求が行われる度に、そのとき停滞しているマップNo. 、継続する停滞時間、要求回数を登録することで、ゲーム進行状況が一目瞭然に把握することができる。本実施の形態では、このゲーム進行情報を利用して最適の攻略情報入手することができる。

【0036】つぎに、攻略情報サーバ3が所持する適合レベル判定テーブル33について詳述する。図3は適合レベル判定テーブル33の一例を説明する図である。適合レベル判定テーブル33は、図3に示されるように、マップNo. ごとに要求回数を区分し、各要求回数の区分別にさらに停滞時間の区分を設け、それぞれの手痛い時間の区分にレベルを対応させた構成となっている。

【0037】たとえば、マップNo. 1には、要求回数が1~2回、3~5回、6回以上の3つに区分される。1~2回の区分には、停滞時間はとくに考慮しないので、適合レベルはDのみに対応付けられる。3~5回の区分も同様に停滞時間はとくに考慮されておらず、適合レベルはCのみに対応付けられる。

【0038】そして、6回以上の区分は、停滞時間のと

ころで、1週間までと1週間以上との2つにさらに区分される。1週間までの区分には、適合レベルとしてBが対応付けられ、1週間以上の区分には、適合レベルとしてAが対応付けられている。

【0039】以上、マップNo. 1の場合には、A~Dまでの段数でレベルが割り当てられる。レベルDからレベルAに向かうほどプレイヤーが行き詰まることを意味しており、その分、攻略情報は徐々に詳細に提供される。

【0040】また、マップNo. 4には、要求回数が1回、2~3回、4回、5回以上の4つに区分される。1回の区分には、停滞時間はとくに考慮しないので、適合レベルはFのみに対応付けられる。2~3回の区分は、停滞時間のところで、24時間までと24時間以上との2つにさらに区分される。24時間までの区分には、適合レベルとしてEが対応付けられ、24時間以上の区分には、適合レベルとしてDが対応付けられている。

【0041】さらに、4回の区分は、停滞時間のところで、36時間までと36時間以上との2つにさらに区分される。36時間までの区分には、適合レベルとしてCが対応付けられ、36時間以上の区分には、適合レベルとしてBが対応付けられている。5回以上の区分には、要求回数の重視で停滞時間はとくに考慮しておらず、適合レベルはAのみに対応付けられる。

【0042】以上、マップNo. 4の場合には、A~Fまでの段数でレベルが割り当てられる。レベルFからレベルAに向かうほどプレイヤーが行き詰まることを意味しており、その分、攻略情報は徐々に詳細に提供される。なお、マップごとにレベルの段数を可変としているが、段数を統一してもよいことはいふまでもない。

【0043】つぎに、攻略情報サーバ3が所持する攻略情報データベース31について詳述する。図4は攻略情報データベース31の一例を説明する図である。攻略情報データベース31は、図4に示されるように、マップNo. ごとにレベルに対応させて攻略情報を記憶している。前述したように、マップNo. 1はレベルの段数がA~Dの4段となっている。このため、レベルA, B, C, Dにそれぞれ対応させて攻略情報STA1, STB1, STC1, STD1が登録されている。また、マップNo. 4はレベルの段数がA~Fの6段となっている。このため、レベルA, B, C, D, E, Fにそれぞれ対応させて攻略情報STA4, STB4, STC4, STD4, STE4, STF4が登録されている。なお、攻略情報は、ST+レベルi+マップNo. jの形式で、STijとなる。たとえばレベルAであればiはAとなり、マップNo. 4であればjは4となり、攻略情報はSTA4となる。

【0044】つぎに、攻略情報の入手手順について説明する。図5は攻略情報の入手時の画面遷移例(ゲーム端末側)を示す図である。プレイヤーがゲームをしている際に(図5(A)参照)、キーパッド13の操作でメニュー

一画面 100 が表示される (図 5 (B) 参照)。メニュー画面 100 には、各種のメニューに攻略情報を要求するための「攻略情報」メニューが含まれている。

【0045】プレイヤーはメニュー画面 100 上でカーソルを移動させ、「攻略情報」メニューのところで選択操作を行うと (図 5 (C) 参照)、攻略情報サーバ 3 に対して攻略情報の要求でゲーム進行情報が送られ、その回答として最適の攻略情報が提供される。その際、画面上には攻略情報画面 101 が形成され、その攻略情報画面 101 内に、攻略情報の記述 101a とコンピュータグラフィックスによる画像 101b とが表示される (図 5 (D) 参照)。数ページに亘って攻略情報が提供される場合には、ページ切り替えのためのアイコン (たとえば次ページアイコン、戻るアイコン) が併せて表示される。もちろん、スクロールによってすべてを表示させる仕組みとしてもよい。

【0046】攻略情報を自身のゲーム端末に保存する可否かはプレイヤーが任に選択できるものとする。プレイヤーが攻略情報の提供を終了操作した場合には、表示画面は再びゲーム画面に復帰する (図 5 (E) 参照)。

【0047】つぎに、攻略情報について詳述する。図 6 はレベルに応じた攻略情報の一例を説明する図である。図 6 (A)、(B)、(C)、(D)、(E)、(F) には、それぞれ攻略情報 STF 4、STE 4、STD 4、STC 4、STB 4、STA 4 の中身が示されている。同一マップについて攻略情報はレベルに応じてアドバイスの詳細さが区別されている。マップ No. 4 については、6 段階にレベル分けされ、レベル A に向かうほど攻略情報の中身は詳細になる。

【0048】図 6 の例で説明すると、レベル F (攻略情報 STF 4) の段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう。」というヒント程度の内容が提示される (図 6 (A) 参照)。ひとつレベルが上がってレベル E (攻略情報 STE 4) の段階では、「もう少しがんばりましょう！」という具合に、もう少しの努力を伝える程度の内容が提示される (図 6 (B) 参照)。

【0049】そして、さらにレベル D (攻略情報 STD 4) の段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう。Y 町へ行ってみましょう！」という具合に具体的な目的地までを伝える内容が提示される (図 6 (C) 参照)。攻略情報が少し詳細になることで、行き詰まりの解消に役立てることが可能となる。このレベルの内容でつぎに進めるプレイヤーがいれば、そのプレイヤーにはここまでの情報で十分となる。

【0050】さらに、レベル C (攻略情報 STC 4) の段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう。Y 町の北東へ行ってみましょう！」という具合に、単に町を指し示すだけでなく、その方向までをフォローする内容が提示される (図 6 (D) 参照)。これにより、より早くアイテムが隠れている場所へ案内するこ

とができる。

【0051】上記のレベル C でもアイテムを見つけることができないプレイヤーには、さらにレベル B (攻略情報 STB 4) の攻略情報が提供される。この段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテム X が必要です。Y 町の北東へ行ってみましょう！」という具合に、町や方角のフォローのほか、どんなアイテムを必要としているのかまでを示す内容が提示される (図 6 (E) 参照)。これにより、手に入れるべき対象がイメージできるというメリットが得られる。

【0052】最後には、レベル A (攻略情報 STA 4) の攻略情報が提供される。この段階では、「敵キャラクタに勝つためのアイテム X は、Y 町の北東にある木の根元にあります。」という具合に、ほとんど解答のような形式で内容が提示される (図 6 (F) 参照)。つぎに進んでもらうことを優先して、より具体的な、解答レベルの攻略情報を提示することができる。

【0053】つぎに、動作について説明する。図 7 は本実施の形態においてゲーム端末とゲームサーバ間の動作対応例を説明するフローチャートであり、図 8 は本実施の形態においてゲーム端末と攻略情報サーバ間の動作対応例を説明するフローチャートである。

【0054】まず、図 7 を参照して、ユーザ認証を詳述する。各ゲーム端末 1 … では、オンラインゲームのサービスを利用する際に、ゲームサーバ 2 との接続のため、プレイヤーの操作に回答してユーザ ID がゲームサーバ 2 へ送出される (ステップ S 11)。

【0055】これに対し、ゲームサーバ 2 では、各ゲーム端末 1 … から送られてくるユーザ ID に基づいてプレイヤーのユーザ認証が行われ (ステップ S 21)、問題がなければ許可通知が返信される (ステップ S 22)。その後、ゲームサーバ 2 では、各ゲーム端末 1 … との間でゲーム空間の位置を確認しながら、プレイヤーのゲーム進行に応じてイベントを発生させたりする制御が行われる。

【0056】各ゲーム端末 1 … においては、ゲームサーバ 2 の許可に伴ってオンラインゲームをスタートさせることができる (ステップ S 12)。以降は、ゲームサーバ 2 との間で通信が行われる。このように、オンラインゲームを利用するには、各ゲーム端末 1 … において、ゲームサーバ 2 との間でユーザ認証が必要となる。

【0057】つづいて図 8 を参照して、攻略情報の要求および提供について詳述する。ゲーム端末 1 においては、オンラインゲームが実行されていても、あるいは、オフラインでゲームが実行されていてもどちらでもよいものとする。なお、オンラインでゲームを実行する場合には、ゲーム開始の段階でゲームサーバ 2 との間で行ったユーザ認証が実行されるものとする。一方、オフラインでゲームを実行する場合には、攻略情報を要求する段階でゲームサーバ 2 との間で行ったユーザ認証が実行さ

れるものとする。

【0058】ゲーム端末1において、ゲーム実行の最中に、メニュー要求が操作されると（ステップS101）、表示画面上にたとえば図5（B）の如くメニューが表示される（ステップS102）。さらに操作が行われ、攻略情報の要求が指示された場合には（ステップS103のYesルート）、これから攻略情報サーバ3へ送出するためのゲーム進行情報が生成される（ステップS104）。

【0059】このようにして生成されたゲーム攻略情報は攻略情報の要求として攻略情報サーバ3へ送信される（ステップS105）。ステップS105により送信された日時、送信されたマップNo.、計算により求められた停滞時間、計算により求められた要求回数は、図2に示したように、対応付けて登録される（ステップS106）。

【0060】その後、攻略情報サーバ3から攻略情報の要求に対して回答があると、その回答すなわち攻略情報が受信され（ステップS107）、図5（D）に示したようにディスプレイ12に可視表示される（ステップS108）。そして、プレイヤーの操作で攻略情報の表示が終了操作されると（ステップS109のYesルート）、ゲーム処理が再開される（ステップS110）。

【0061】攻略情報サーバ3においては、ゲーム端末1より攻略情報の要求が入ると、その要求に合わせて送信されてくるゲーム進行情報が受信される（ステップS201）。ゲーム進行情報が受信されると、そのゲーム進行情報に基づいてプレイヤーの適合レベルが判定される（ステップS202）。この場合には、適合レベル判定テーブル33が利用される。

【0062】そして、ステップS202で判定された適合レベルに対応する攻略情報が攻略情報データベース31から抽出され（ステップS203）、その抽出された攻略情報が要求元のゲーム端末1へ回答として提供（送信）される（ステップS204）。このように、攻略情報サーバ3では、各ゲーム端末1…のゲーム進行情報を蓄積せずに、各ゲーム端末1…から送られてくるたびに判断すればよく、サーバとして効率的な運用を実現することができる。

【0063】つぎに、ゲーム端末1の構成について簡単に説明する。図9は本実施の形態によるゲーム端末1の一構成例を示すブロック図である。このゲーム端末1は、図9に示したように、内部バス10に、CPU14、ROM15、RAM16、記録媒体11、画像処理部17、サウンド処理部18、キーパッド13、ディスプレイ12、通信制御部19などを接続させた構成である。

【0064】内部バス10は、装置内のアドレス信号、データを伝送するラインである。CPU14は、記録媒体11に記録されている各種のプログラムにしたがって

ゲーム端末自身の動作全体を制御する。ROM15は、ゲームプログラムなどのアプリケーションを動作させるためのプログラム、各種のパラメータ等を記憶し手いる。

【0065】RAM16は、各種のプログラム実行時のワークエリアとして利用するメモリである。記録媒体11は、すでに説明済みであるが、通信制御部19に接続される回線20を通じてネットワークから新たなプログラムやデータを蓄積するように利用してもよい。画像処理部17は、ゲーム実行、攻略情報の表示等を行う際に、コンピュータグラフィックス処理等を司る。サウンド処理部18は、ゲーム実行、攻略情報の出力等を行う際に、音声処理等を司る。

【0066】キーパッド13は、ユーザの操作により入力を行うユニットであり。ディスプレイ12は、画像およびサウンドを出力するユニットである。通信制御部19は回線20を介してネットワーク4に接続され、ネットワーク4から各種のサービス提供を受けるためのインタフェースである。この通信制御部19はモデムを内蔵しており、このモデムを通じてネットワーク接続時にプロバイダとの接続を行う。

【0067】以上説明したように、本実施の形態によれば、攻略情報を提供する時点においてプレイヤーのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等の力量をゲーム進行情報から判断して、プレイヤーのレベルに相応しい内容をもつ攻略情報を抽出するようにしたので、その攻略情報をプレイヤーに提供することで適格な攻略アドバイスを実現することが可能となる。

【0068】さて、前述した実施の形態では、プレイヤーの操作にตอบสนองしてゲーム端末1自身が攻略情報サーバ3にアクセスし、攻略情報を入出する方法をとっていたが、本発明はこれに限定されず、攻略情報サーバ側でポーリングを行うことで、攻略情報サーバ自ら各プレイヤーのゲーム進行情報を収集し、適合レベルの攻略情報を最適のタイミングで提供できるようにしてもよい。

【0069】以下、本発明の他の実施の形態として説明する。図10は本発明の他の実施の形態による通信手順を説明する図である。なお、ゲーム端末、ゲームサーバ、攻略情報サーバはそれぞれ前述のゲーム端末1、ゲームサーバ2、攻略情報サーバ3と同様の構成および機能を具備しているものとする。

【0070】図10において、攻略情報サーバはネットワークを介してゲーム端末にポーリングを行う。このポーリングはたとえば定期的に行われるものとする。ポーリングの間隔は、時間単位でも日単位でもよいとする。また、ポーリングの対象（ゲーム端末）は、あらかじめプレイヤーが予約しておくようにしてもよく、そのほか任意の取り決めでおこなうことができるものとする。

【0071】ゲーム端末においては、ポーリングにตอบสนองしてゲーム進行情報が生成され（前述の実施の形態と同

様)、攻略情報サーバへゲーム進行情報が送信される。これにより、ポーリングの回答が行われる。攻略情報サーバにおいては、ポーリングで収集したゲーム進行情報から前述の実施の形態と同様にプレイヤーの適合レベルに合致した攻略情報が抽出され、その抽出された攻略情報がゲーム端末に提供される。

【0072】上述のポーリングを利用して各場面(マップ)の難易度を計ることが可能となる。すなわち、ポーリングにより一括して各プレイヤーの進行状況が把握できる。この把握は、マップごとの停滞時間や要求回数から統計をとることで実現できる。もし難易度が高く、早い段階で詳細な攻略情報を提供する必要がある、回数が低い段階で適合レベルを高く設定しなおせばよい。すなわち、適合レベル判定テーブルの再構築が必要となり、これに伴って攻略情報データベースも再構築する必要がある。

【0073】以上の再構築は以下の処理で実現することができる。図11はポーリングによるレベル再構築の動作を説明するフローチャートであり、図12はレベル再構築を説明する図である。攻略情報サーバにおいて、ポーリングが行われると(ステップS301)、各ゲーム

端末からゲーム進行情報が収集される(ステップS302)。

【0074】このようにして収集されたゲーム進行情報に基づいてマップごとの難易度が判断され(ステップS303)、難易度が高いマップに関しては要求回数が低い段階や停滞時間が短い間に詳細さをアップさせるようなレベルの再構築が行われる。これにより、適合レベル判定テーブルと攻略情報データベースとはレベルの再構築に伴う再構築が実施される(ステップS304)。

【0075】たとえば、マップNo. 4で長期に亘り置くプレイヤーが多いと判断された場合には、レベルBの段階でレベルAの攻略情報が得られるようにすればよい。この変更を関連するところを反映させることで、レベルの再構築は完了する。このように、ポーリングによりマップごとの難易度を容易に把握することができ、これにより、プレイヤーに適した攻略情報を提供できる環境を常に最適の状態で確保することが可能である。また、ポーリングにより収集されたゲーム進行情報から、各プレイヤーに提供する攻略情報を今提供すべきか、それとも今は不要かを判断して、提供のタイミングを制御するようにしてもよい。

【0076】以上の制御は以下の処理で実現することができる。図13はポーリング時における攻略情報の提供動作を説明するフローチャートである。攻略情報サーバにおいては、ポーリングが行われると(ステップS401)、各ゲーム端末からゲーム進行情報が収集される(ステップS402)。

【0077】このようにして収集されたゲーム進行情報に基づいてプレイヤーごとの行き詰まり状況が判断される

(ステップS403)。たとえばレベルC以上の行き詰まり状況下にあるプレイヤーがいる場合には(ステップS404のYesルート)、そのタイミングでレベルに相当する攻略情報が送信される(ステップS405)。これにより、行き詰まり中のプレイヤーを早い段階で救済することが可能となる。

【0078】なお、行き詰まり判定がレベルD以下であった場合には(ステップS404のNoルート)、そのタイミングでは攻略情報の提供をせずに処理が終了する。このようにポーリングを活用すれば、プレイヤー間の行き詰まり状況を容易に確認することができ、最適のタイミングで攻略情報の提供を実現することが可能である。

【0079】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、攻略情報を提供する時点においてプレイヤーのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等の力量をゲーム進行情報から判断して、プレイヤーのレベルに相応しい内容をもつ攻略情報を抽出するようにしたので、その攻略情報をプレイヤーに提供することで適格な攻略アドバイスを実現することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態による全体システムを説明するブロック図である。

【図2】本実施の形態において登録されるゲーム進行情報の一例を説明する図である。

【図3】本実施の形態による適合レベル判定テーブルの一例を説明する図である。

【図4】本実施の形態による攻略情報データベースの一例を説明する図である。

【図5】本実施の形態による攻略情報の入手時の画面遷移例(ゲーム端末側)を示す図である。

【図6】本実施の形態においてレベルに応じた攻略情報の一例を説明する図である。

【図7】本実施の形態においてゲーム端末とゲームサーバ間の動作対応例を説明するフローチャートである。

【図8】本実施の形態においてゲーム端末と攻略情報サーバ間の動作対応例を説明するフローチャートである。

【図9】本実施の形態によるゲーム端末の一構成例を示すブロック図である。

【図10】本発明の他の実施の形態による通信手順を説明する図である。

【図11】他の実施の形態においてポーリングによるレベル再構築の動作を説明するフローチャートである。

【図12】他の実施の形態においてレベル再構築を説明する図である。

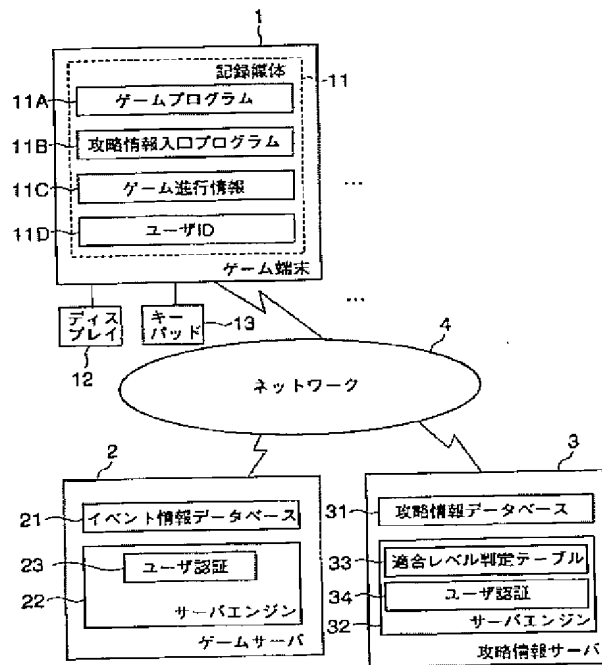
【図13】他の実施の形態においてポーリング時における攻略情報の提供動作を説明するフローチャートである。

【符号の説明】

29

- 1 ゲーム端末
- 2 ゲームサーバ
- 3 攻略情報サーバ
- 11 記録媒体
- 11A ゲームプログラム

【図1】



30

- 11B 攻略情報入手プログラム
- 11C ゲーム進行情報
- 31 攻略情報データベース
- 32 サーバエンジン
- 33 適合レベル判定テーブル

【図3】

マップNo.	要求回数	停滞時間	レベル
1	1~2回	—	D
	3~5回	—	C
	6回以上	一週未満	B
		一週間以上	A
2	1	—	—
3	1	—	—
4	1回	—	F
	2~3回	24時間未満	E
		24時間以上	D
	4回	36時間未満	C
	5回以上	36時間以上	B
		—	A

【図2】

要求日時	マップNo.	停滞時間	要求回数
2000年1月10日01:10	4	5h	3
2000年1月9日22:10	4	2h	2
2000年1月8日20:10	4	0h	1
2000年1月1日03:30	2	0h	1
...

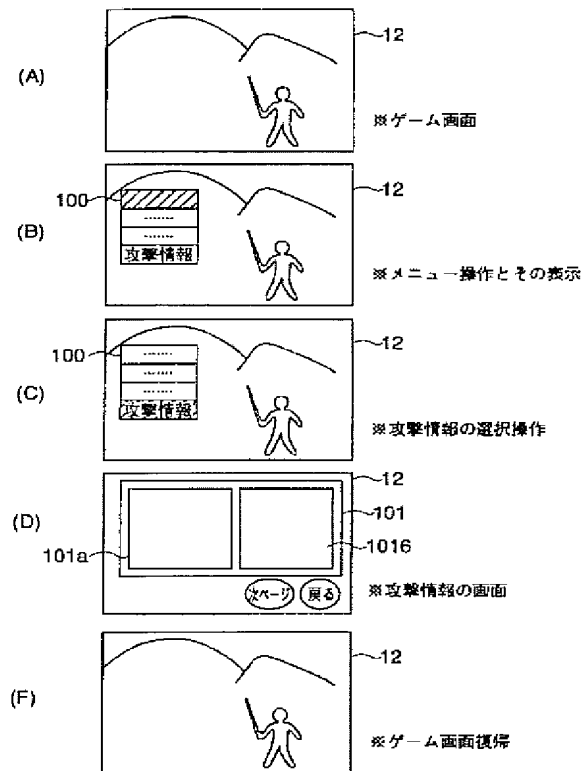
【図1.2】

マップNo.4
レベルB→レベルA

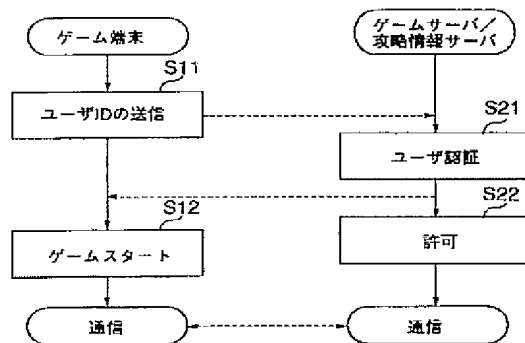
【図4】

マップNo.	レベル	攻略情報
1	D	ST01
	C	STC1
	B	STB1
	A	STA1
...
4	F	STF4
	E	STE4
	D	STD4
	C	STC4
	B	STB4
	A	STA4
...

【図5】



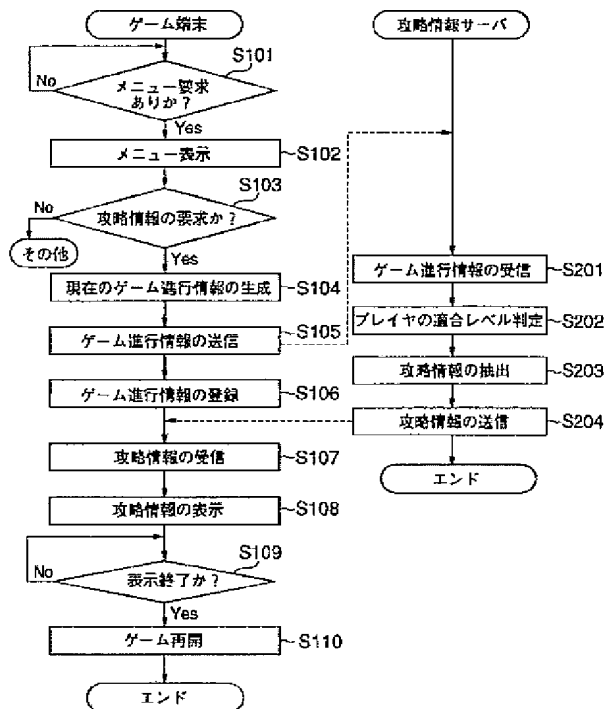
【図7】



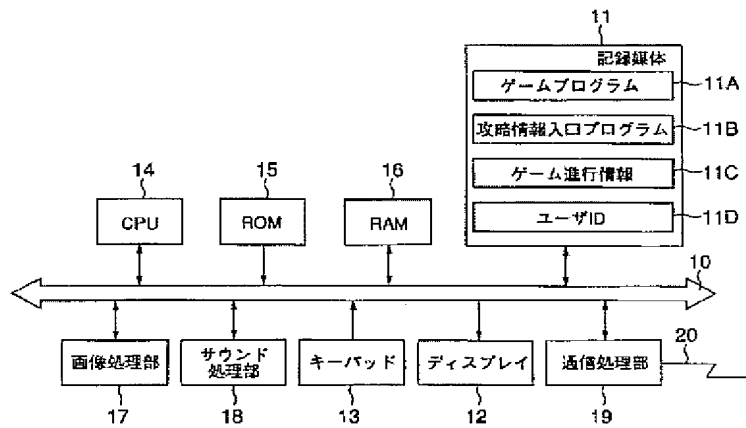
【図6】

- (A) 攻撃情報STF4の場合
道キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう
- (B) 攻撃情報STE4の場合
もう少しがんばりましょう！
- (C) 攻撃情報STD4の場合
道キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう
Y町へ行ってみましょう！
- (D) 攻撃情報STC4の場合
道キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう
Y町の北東へ行ってみましょう！
- (E) 攻撃情報STB4の場合
道キャラクタに勝つにはアイテムXが必要です
Y町の北東へ行ってみましょう！
- (F) 攻撃情報STA4の場合
道キャラクタに勝つためのアイテムXは
Y町の北東にある木の視元にあります

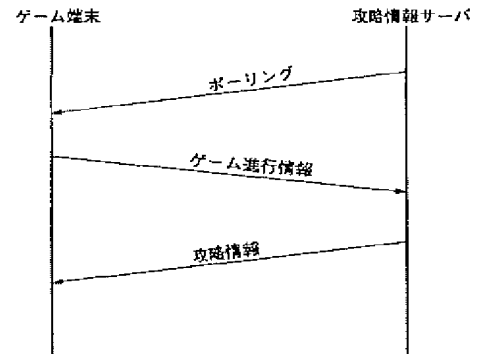
【図8】



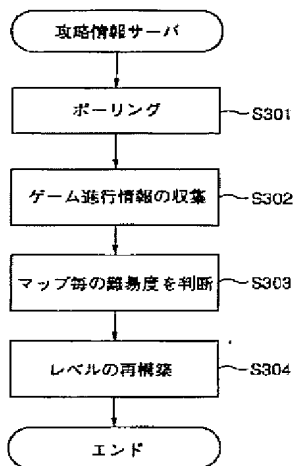
【図 9】



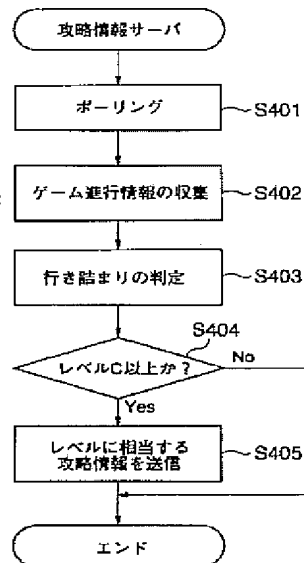
【図 10】



【図 11】



【図 13】



【手続補正書】

【提出日】平成13年1月10日（2001. 1. 10）

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正内容】

【書類名】 明細書

【発明の名称】 オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記

録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲームシステムに適用されるサーバ装置およびゲームシステムに適用されるゲーム端末

【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況

に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現することを特徴とする方法。

【請求項 2】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末からゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集されたゲーム進行情報に基づいてイベントが発生する箇所の難易度を決定し、その決定された難易度が高くなるほど詳細な攻略情報を割り当てることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末から現在と過去のゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集された現在と過去のゲーム進行情報に基づいて一定の基準以上の行き詰まり状態にあるゲーム端末を判定し、その判定されたゲーム端末に対して行き詰まり箇所に対応する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記判定されたゲーム端末に対して供給することを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現することを特徴とす

る方法。

【請求項 5】 前記サーバ装置の制御下においては、ゲームの進行具合が悪いレベルになるほど詳細な攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 4 に記載の方法。

【請求項 6】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの停滞時間を計測し、その停滞時間を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて前記サーバ装置に送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記停滞時間を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 4 または 5 に記載の方法。

【請求項 7】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの要求回数をカウントし、その要求回数を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記要求回数を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 4 または 5 に記載の方法。

【請求項 8】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、

前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、

以上により、攻略情報の供給を実現することを特徴とする方法。

【請求項 9】 要求頻度に応じてレベル分けされ、かつ、要求頻度が高いレベルほど詳細な攻略情報があらかじめ記憶され、前記サーバ装置の制御下においては、前記あらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記ゲーム端末から送られてくるゲーム進行情報からイベントが発生する箇所を判断し、かつ、そのイベントが発生する箇所のレベルを前記記録された要求頻度から判断して、そ

のレベルに対応する攻略情報を抽出すること特徴とする請求項 8 に記載の方法。

【請求項 10】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報の要求時にその時のゲーム進行情報を保存し、前記サーバ装置の制御下においては、現在と過去の前記ゲーム進行情報を加味して攻略情報を抽出すること特徴とする請求項 8 または 9 に記載の方法。

【請求項 11】 前記ゲーム端末の制御下においては、オフラインでビデオゲームが実行されている場合、プレイヤーの操作に回答して攻略情報の要求を行う時点で前記サーバ装置に接続すること特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 12】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 13】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 14】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 15】 前記ゲーム端末の制御下においては、コンピュータグラフィックスを再生して攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に回答して視点を任意に切り替えることを特徴とする請求項 12、13 または 14 に記載の方法。

【請求項 16】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に回答して表示画面をスクロールさせることを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 17】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に回答して表示画面をページ捲りさせることを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 18】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に回答して表示画面の一部もしくは全部をズームさせることを特徴とする請求項 1、4 または 8 に記載の方法。

【請求項 19】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 20】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末からゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集されたゲーム進行情報に基づいてイベントが発生する箇所の難易度を決定し、その決定された難易度が高くなるほど詳細な攻略情報を割り当てることを特徴とする請求項 19 に記載の記録媒体。

【請求項 21】 前記サーバ装置の制御下においては、ポーリングにより前記ゲーム端末から現在と過去のゲーム進行情報を収集し、前記ゲーム端末から収集された現在と過去のゲーム進行情報に基づいて一定の基準以上の行き詰まり状態にあるゲーム端末を判定し、その判定されたゲーム端末に対して行き詰まり箇所に対応する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記判定されたゲーム端末に対して供給すること特徴とする請求項 19 に記載の記録媒体。

【請求項 22】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行具合を判断し、ゲームの進行具合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行具合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するプログラムを記

録した記録媒体。

【請求項 23】 前記サーバ装置の制御下においては、ゲームの進行具合が悪いレベルになるほど詳細な攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 22 に記載の記録媒体。

【請求項 24】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの停滞時間を計測し、その停滞時間を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて前記サーバ装置に送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記停滞時間を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 22 または 23 に記載の記録媒体。

【請求項 25】 前記ゲーム端末の制御下においては、イベントが発生する箇所のうち、繰り返し攻略情報が要求される箇所について現在までの要求回数をカウントし、その要求回数を前記現在と過去のゲーム進行情報に含めて送り、前記サーバ装置の制御下においては、前記要求回数を加味して前記ゲームの進行具合を判断することを特徴とする請求項 22 または 23 に記載の記録媒体。

【請求項 26】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、

前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、

その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に応答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 27】 要求頻度に応じてレベル分けされ、かつ、要求頻度が高いレベルほど詳細な攻略情報があらかじめ記憶され、前記サーバ装置の制御下においては、前

記あらかじめ記憶された攻略情報の中から、前記ゲーム端末から送られてくるゲーム進行情報からイベントが発生する箇所を判断し、かつ、そのイベントが発生する箇所のレベルを前記記録された要求頻度から判断して、そのレベルに対応する攻略情報を抽出することと特徴とする請求項 26 に記載の記録媒体。

【請求項 28】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報の要求時にその時のゲーム進行情報を保存し、前記サーバ装置の制御下においては、現在と過去の前記ゲーム進行情報を加味して攻略情報を抽出することを特徴とする請求項 26 または 27 に記載の記録媒体。

【請求項 29】 前記ゲーム端末の制御下においては、オフラインでビデオゲームが実行されている場合、プレイヤーの操作に応答して攻略情報の要求を行う時点で前記サーバ装置に接続することを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 30】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスを再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 31】 前記攻略情報は、音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 32】 前記攻略情報は、コンピュータグラフィックスおよび音声を再生するためのデータを含むことを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 33】 前記ゲーム端末の制御下においては、コンピュータグラフィックスを再生して攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して視点を任意に切り替えることを特徴とする請求項 30、31 または 32 に記載の記録媒体。

【請求項 34】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をスクロールさせることを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 35】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面をページ捲りさせることを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 36】 前記ゲーム端末の制御下においては、攻略情報を表示させる際に、プレイヤーの操作に応答して表示画面の一部もしくは全部をズームさせることを特徴とする請求項 19、22 または 26 に記載の記録媒体。

【請求項 37】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムであって、

前記サーバ装置は、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、

前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲー

ム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末は、プレイヤーの操作にตอบสนองして前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる、ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 38】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録する記録手段と、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録手段に記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出する抽出手段と、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段と、を備えたことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 39】 サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給するゲームシステムに適用されるゲーム端末であって、プレイヤーの操作にตอบสนองして前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送る要求手段と、前記要求手段での要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該

受け取った攻略情報を表示させる表示手段と、を備えたことを特徴とするゲーム端末。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲームシステムに適用されるサーバ装置およびゲームシステムに適用されるゲーム端末に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、ロールプレイングゲーム（RPG）に代表されるように、ゲームのシナリオには難易度の低いものから高いものまで各種の攻略場面が網羅されている。プレイヤーがどうしても攻略方法を見つけることができないとき、ゲーム雑誌に紹介されている攻略情報や各メーカーから提供される攻略本から所要の攻略方法入手することは一般的に行われる。

【0003】ビデオゲームの分野で攻略情報を提供する関連公報として、たとえば特開平 11-179050 号公報がある。この公報には、これから攻略しようとする箇所の攻略情報を提供しないように、ユーザのプレイデータに基づいて攻略情報の提供領域を決定するソフトウェアを記憶した情報記録媒体が開示されている。さらにこの公報には、通信回線を介してホスト装置とゲーム用端末とが接続されるシステムにおいて、ホスト装置から攻略情報の提供を受けるゲーム用端末側で、これから攻略しようとする箇所の攻略情報を避けるように提供領域を決定して攻略情報を表示させるゲームシステムについても開示されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上述した公報のように、通信回線を介してビデオゲームの攻略情報を得る手法はすでに提案されている。しかしながら、ゲーム進行上のプレイデータから一義的な攻略情報しか取得できないとすれば、ゲーム攻略本、ゲーム雑誌等から攻略情報を取得する場合との差異は攻略情報の提供の仕方だけとなる。確かにコンピュータが自動的に攻略情報を選別して提供してくれることに利便性は認められるが、コンピュータ、本からそれぞれ提供される攻略情報そのものに差は認められないため、必ずしも提供される攻略情報がその情報の提供時におけるプレイヤーのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等に相応しく、かつ、適確な攻略アドバイスとは限らない。

【0005】本発明の目的は、攻略情報を提供する時点においてプレイヤーのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等に相応しく、かつ、適確な攻略アドバイスを提供することが可能な、オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な

記録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲームシステムに適用されるサーバ装置およびゲームシステムに適用されるゲーム端末を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明に係る第1の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0007】また、本発明の第2の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行情合を判断し、ゲームの進行情合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行情合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0008】また、本発明の第3の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法であって、当該方法は、前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、

およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0009】また、本発明の第4の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、あらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0010】また、第5の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を提供するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、その要求とともに送られてくる現在と過去のゲーム進行情報に基づいてゲームの進行情合を判断し、ゲームの進行情合に対応させてレベル分けされた状態であらかじめ記憶された攻略情報の中から、その判断されたゲームの進行情合に対応するレベルの攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作に回答して前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、現在とすでに保存されている過去のゲーム進行情報を送るとともにその現在のゲーム進行情報を保存し、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0011】また、第6の態様によれば、サーバ装置か

らゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するための方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記サーバ装置の制御下においては、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、プレイヤーの操作にตอบสนองして前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させ、以上により、攻略情報の供給を実現するものとする。

【0012】また、第7の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムであって、前記サーバ装置は、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末は、プレイヤーの操作にตอบสนองして前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送り、その要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させることを特徴とするものである。

【0013】また、第8の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムに適用されるサーバ装置であって、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録する記録手段と、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録手段に記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出する

抽出手段と、前記抽出手段で抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給する供給手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0014】また、第9の態様によれば、サーバ装置からゲーム端末に対してオンラインで攻略情報を供給するゲームシステムにおいて、前記サーバ装置が、イベントが発生する箇所ごとに攻略情報の要求頻度を記録し、前記ゲーム端末から攻略情報の要求があった場合、ゲーム進行上でイベントが発生する箇所ごとに対応させてあらかじめ記憶された攻略情報の中から、その要求とともに送られてくる、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報、およびそのイベントが発生する箇所に対応する、前記記録された要求頻度に基づく状況に適合する攻略情報を抽出し、その抽出された攻略情報を前記要求に対する回答として前記ゲーム端末に供給するゲームシステムに適用されるゲーム端末であって、プレイヤーの操作にตอบสนองして前記サーバ装置に攻略情報を要求する場合、前記サーバ装置に対して、イベントが発生する箇所を示す情報を含むゲーム進行情報を送る要求手段と、前記要求手段での要求に対する回答としての前記攻略情報を前記サーバ装置の供給により受け取った場合、当該受け取った攻略情報を表示させる表示手段とを備えたことを特徴とするものである。

【0015】

【発明の実施の形態】以下に添付図面を参照して本発明の一実施の形態を詳細に説明する。図1は本発明の実施の形態による全体システムを説明するブロック図である。このシステムは、たとえば図1に示したように、ネットワーク4に、ゲーム端末1…、ゲームサーバ2、攻略情報サーバ3などを接続させ、そのネットワーク4を通じて通信を行うものである。

【0016】また、このシステムには、商用ネットワーク、インターネットなどの技術を適用することが可能である。このシステムに商用ネットワークやインターネットを適用する場合には、各ゲーム端末1…から最寄のサーバにダイヤルアップして、ユーザの認証を経た後、サービスを利用できる環境が必要となる。また、ネットワーク4に接続する場合には、プロバイダにモデムを介して接続することが必要となる。

【0017】さらに個々の装置について説明する。各ゲーム端末1…は、図1に示したように、記録媒体11を備えており、そこにゲームプログラム11A、攻略情報入手プログラム11B、ゲーム進行情報11C、ユーザ認証に必要なユーザID11Dなどを記憶している。この記録媒体11はたとえばハードディスクであってもよい。なお、この記録媒体11は、ゲームプログラム11Aに関してCD-ROM、DVD、フロッピーディスクなどのディスク媒体から供給されてもよい。ゲームプログラム11Aは、オンライン専用のゲームプログラムやオフライン専用のゲームプログラムを指している。

【0018】 攻略情報入手プログラム11Bは、攻略情報サーバ3に対して攻略情報を要求するとともにゲーム進行情報11Cを送信し、攻略情報の提供を受けるための機能をもつ。攻略情報の要求は、主としてプレイヤの操作にตอบสนองして実施される。ゲーム進行情報11Cは、攻略情報サーバ3に対して攻略情報を要求する際に提供する情報であり、プレイヤのゲーム進行度を場面すなわちマップNo.、同一マップ上での停滞時間、同一マップ上での要求回数等で構成される。ユーザID11Dは、各サービスの提供を受ける際に、正当な利用者であることを識別するために利用される。

【0019】 ゲーム端末1は、各サーバのクライアントとして利用するため、画像の表示およびサウンド出力のためのディスプレイ12と、ユーザの操作入力をするためのキーパッド13とを接続させている。各種のサービスは、このディスプレイ12を通じて提供されるとともに、キーパッド13を通して制御される。

【0020】 ゲームサーバ2は、図1に示されるように、イベント情報データベース21、ユーザ認証23を行う機能をもつサーバエンジン22などを備えている。このゲームサーバ2は、サーバエンジン23の機能によりオンラインゲームを制御し、たとえばイベント情報データベース21に蓄積されているイベント情報を各プレイヤのゲーム進行に応じて提供する。

【0021】 ユーザ同士がネットワークに接続中かどうかを知るサービスはすでに大手商用ネット等において行われている。一例として、ICQ、インスタントメッセージング等の技術がある。この発明においては、さらにゲーム空間上でユーザ間のサービス利用状況を知り得る環境を提供することができる。

【0022】 攻略情報サーバ3は、図1に示されるように、攻略情報データベース31、サーバエンジン32などを備えている。この攻略情報サーバ3は、サーバエンジン32の機能により攻略情報の提供を制御し、攻略情報データベース31に蓄積されている攻略情報から最適な攻略情報を抽出して要求元のゲーム端末へ提供する。

【0023】 サーバエンジン32は、適合レベル判定テーブル33、ユーザ認証34などを備えている。適合レベル判定テーブル33は、ゲーム端末から攻略情報の要求時に送られてくるゲーム進行情報から、プレイヤに適合するレベルを判定する。サーバエンジン32は判定レベルに基づき攻略情報データベース31から該当する攻略情報を抽出して要求元のゲーム端末に回答する。

【0024】 ここで、適合レベル判定テーブル33は、ゲーム進行情報からプレイヤの行き詰まり具合を判断するために利用され、その行き詰まり具合をレベルに対応させて表現するものである。ユーザ認証11Dは、ゲーム端末から送られてくるユーザIDに基づいて登録されているユーザかどうかを認証する。

【0025】 攻略情報データベース31は、適合レベル

判定テーブル33の判定レベルに相当する攻略情報を抽出するため、レベルと攻略情報とを対応付けて登録している。つぎに、ゲーム進行情報11Cについて詳述する。図2は登録されるゲーム進行情報の一例を説明する図である。ゲーム進行情報11Cは、たとえば図2に示されるように、攻略情報の要求日時に対応させてマップNo.、停滞時間、要求回数などを登録している。すなわち、攻略情報を要求する度にゲーム進行情報が追加されることを示す。

【0026】 マップNo.とは、プレイヤが現在進行させている場面の位置情報を意味する。攻略情報サーバ3は、このマップNo.からどのイベントでプレイヤが潜んでいるのかを判断できる。停滞時間とは、攻略情報を要求するマップNo.が毎回繰り返されると、その分の経過時間を累積させたカウントを意味する。この停滞時間は、以前の要求時間を参照することから、現在と過去のゲーム進行情報を意味することになる。要求回数とは、攻略情報を要求するマップNo.が毎回繰り返されると、その分の要求回数を累積させたカウントを意味する。この要求回数は、以前の要求回数を参照することから、現在と過去のゲーム進行情報を意味することになる。

【0027】 図2に示したように、過去4回の要求状況を見ると、2000年1月1日から8日、9日、10日と攻略情報の要求が行われたことがわかる。1月1日は午前3時30分（3：30）に発信されており、そのときのマップNo.は“2”となっている。そのつぎの要求は1月8日の午後8時10分（20：10）に行われており、そのときのマップNo.は“4”となっている。プレイヤは、1日から8日かけてマップNo.2からNo.4へ到達したことがわかる。停滞時間を見ると、マップNo.4について要求を行った8日は0時間となり、この段階ではまだ要求回数が1回である。

【0028】 1月9日午後10時10分になると、前回と同じマップNo.4に関して攻略情報の要求が行われている。前回の要求も同日であり、停滞時間が2時間を示していることから、プレイヤが同一マップ上で行き詰まっていることがわかる。今回の要求で、マップNo.4に関する要求回数は2回にアップしている。

【0029】 最新の要求を見ると、プレイヤはさらに同一マップNo.のところで攻略情報の要求を行っていることがわかる。これにより、マップNo.4に関して計5時間の停滞が登録され、要求回数も3回に設定される。

【0030】 このようにして、攻略情報の要求が行われる度に、そのとき停滞しているマップNo.、継続する停滞時間、要求回数を登録することで、ゲーム進行状況が一目瞭然に把握することができる。本実施の形態では、このゲーム進行情報を利用して最適な攻略情報を入力することができる。

【0031】つぎに、攻略情報サーバ3が所持する適合レベル判定テーブル33について詳述する。図3は適合レベル判定テーブル33の一例を説明する図である。適合レベル判定テーブル33は、図3に示されるように、マップNo.ごとに要求回数を区分し、各要求回数の区分別にさらに停滞時間の区分を設け、それぞれの手痛い時間の区分にレベルを対応させた構成となっている。

【0032】たとえば、マップNo. 1には、要求回数が1～2回、3～5回、6回以上の3つに区分される。1～2回の区分には、停滞時間はとくに考慮しないので、適合レベルはDのみに対応付けられる。3～5回の区分も同様に停滞時間はとくに考慮されておらず、適合レベルはCのみに対応付けられる。

【0033】そして、6回以上の区分は、停滞時間のところで、1週間までと1週間以上との2つにさらに区分される。1週間までの区分には、適合レベルとしてBが対応付けられ、1週間以上の区分には、適合レベルとしてAが対応付けられている。

【0034】以上、マップNo. 1の場合には、A～Dまでの段数でレベルが割り当てられる。レベルDからレベルAに向かうほどプレイヤーが行き詰まることを意味しており、その分、攻略情報は徐々に詳細に提供される。

【0035】また、マップNo. 4には、要求回数が1回、2～3回、4回、5回以上の4つに区分される。1回の区分には、停滞時間はとくに考慮しないので、適合レベルはFのみに対応付けられる。2～3回の区分は、停滞時間のところで、24時間までと24時間以上との2つにさらに区分される。24時間までの区分には、適合レベルとしてEが対応付けられ、24時間以上の区分には、適合レベルとしてDが対応付けられている。

【0036】さらに、4回の区分は、停滞時間のところで、36時間までと36時間以上との2つにさらに区分される。36時間までの区分には、適合レベルとしてCが対応付けられ、36時間以上の区分には、適合レベルとしてBが対応付けられている。5回以上の区分には、要求回数の重視で停滞時間はとくに考慮しておらず、適合レベルはAのみに対応付けられる。

【0037】以上、マップNo. 4の場合には、A～Fまでの段数でレベルが割り当てられる。レベルFからレベルAに向かうほどプレイヤーが行き詰まることを意味しており、その分、攻略情報は徐々に詳細に提供される。なお、マップごとにレベルの段数を可変としているが、段数を統一してもよいことはいふまでもない。

【0038】つぎに、攻略情報サーバ3が所持する攻略情報データベース31について詳述する。図4は攻略情報データベース31の一例を説明する図である。攻略情報データベース31は、図4に示されるように、マップNo.ごとにレベルに対応させて攻略情報を記憶している。前述したように、マップNo. 1はレベルの段数がA～Dの4段となっている。このため、レベルA、B、

C、Dにそれぞれ対応させて攻略情報STA1、STB1、STC1、STD1が登録されている。また、マップNo. 4はレベルの段数がA～Fの6段となっている。このため、レベルA、B、C、D、E、Fにそれぞれ対応させて攻略情報STA4、STB4、STC4、STD4、STE4、STF4が登録されている。なお、攻略情報は、ST+レベルi+マップNo. jの形式で、STijとなる。たとえばレベルAであればiはAとなり、マップNo. 4であればjは4となり、攻略情報はSTA4となる。

【0039】つぎに、攻略情報の入手手順について説明する。図5は攻略情報の入手時の画面遷移例（ゲーム端末側）を示す図である。プレイヤーがゲームをしている際に（図5（A）参照）、キーパッド13の操作でメニュー画面100が表示される（図5（B）参照）。メニュー画面100には、各種のメニューに攻略情報を要求するための「攻略情報」メニューが含まれている。

【0040】プレイヤーはメニュー画面100上でカーソルを移動させ、「攻略情報」メニューのところで選択操作を行うと（図5（C）参照）、攻略情報サーバ3に対して攻略情報の要求でゲーム進行情報が送られ、その回答として最適の攻略情報が提供される。その際、画面上には攻略情報画面101が形成され、その攻略情報画面101内に、攻略情報の記述101aとコンピュータグラフィックスによる画像101bとが表示される（図5（D）参照）。数ページに亘って攻略情報が提供される場合には、ページ切り替えのためのアイコン（たとえば次ページアイコン、戻るアイコン）が併せて表示される。もちろん、スクロールによってすべてを表示させる仕組みとしてもよい。

【0041】攻略情報を自身のゲーム端末に保存するか否かはプレイヤーが任に選択できるものとする。プレイヤーが攻略情報の提供を終了操作した場合には、表示画面は再びゲーム画面に復帰する（図5（E）参照）。

【0042】つぎに、攻略情報について詳述する。図6はレベルに応じた攻略情報の一例を説明する図である。図6（A）、（B）、（C）、（D）、（E）、（F）には、それぞれ攻略情報STF4、STE4、STD4、STC4、STB4、STA4の中身が示されている。同一マップについて攻略情報はレベルに応じてアドバイスの詳細さが区別されている。マップNo. 4については、6段階にレベル分けされ、レベルAに向かうほど攻略情報の中身は詳細になる。

【0043】図6の例で説明すると、レベルF（攻略情報STF4）の段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう。」というヒント程度の内容が提示される（図6（A）参照）。ひとつレベルが上がってレベルE（攻略情報STE4）の段階では、「もう少しがんばりましょう！」という具合に、もう少しの努力を伝える程度の内容が提示される（図6（B）参照）。

【0044】そして、さらにレベルD（攻略情報STD4）の段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう。Y町へ行ってみましょう！」という具合に具体的な目的地までを伝える内容が提示される（図6（C）参照）。攻略情報が少し詳細になることで、行き詰まりの解消に役立てることが可能となる。このレベルの内容でつぎに進めるプレイヤーがいれば、そのプレイヤーにはここまでの情報で十分となる。

【0045】さらに、レベルC（攻略情報STC4）の段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムを探しましょう。Y町の北東へ行ってみましょう！」という具合に、単に町を指し示すだけでなく、その方向までをフォローする内容が提示される（図6（D）参照）。これにより、より早くアイテムが隠れている場所へ案内することができる。

【0046】上記のレベルCでもアイテムを見つけることができないプレイヤーには、さらにレベルB（攻略情報STB4）の攻略情報が提供される。この段階では、「敵キャラクタに勝つにはアイテムXが必要です。Y町の北東へ行ってみましょう！」という具合に、町や方角のフォローのほか、どんなアイテムを必要としているのかまでを示す内容が提示される（図6（E）参照）。これにより、手に入れるべき対象がイメージできるというメリットが得られる。

【0047】最後には、レベルA（攻略情報STA4）の攻略情報が提供される。この段階では、「敵キャラクタに勝つためのアイテムXは、Y町の北東にある木の根元にあります。」という具合に、ほとんど解答のような形式で内容が提示される（図6（F）参照）。つぎに進んでもらうことを優先して、より具体的な、解答レベルの攻略情報を提示することができる。

【0048】つぎに、動作について説明する。図7は本実施の形態においてゲーム端末とゲームサーバ間の動作対応例を説明するフローチャートであり、図8は本実施の形態においてゲーム端末と攻略情報サーバ間の動作対応例を説明するフローチャートである。

【0049】まず、図7を参照して、ユーザ認証を詳述する。各ゲーム端末1…では、オンラインゲームのサービスを利用する際に、ゲームサーバ2との接続のため、プレイヤーの操作にตอบสนองしてユーザIDがゲームサーバ2へ送出される（ステップS11）。

【0050】これに対し、ゲームサーバ2では、各ゲーム端末1…から送られてくるユーザIDに基づいてプレイヤーのユーザ認証が行われ（ステップS21）、問題がなければ許可通知が返信される（ステップS22）。その後、ゲームサーバ2では、各ゲーム端末1…との間でゲーム空間の位置を確認しながら、プレイヤーのゲーム進行に応じてイベントを発生させたりする制御が行われる。

【0051】各ゲーム端末1…においては、ゲームサーバ2の許可に伴ってオンラインゲームをスタートさせることができる（ステップS12）。以降は、ゲームサーバ2との間で通信が行われる。このように、オンラインゲームを利用する際には、各ゲーム端末1…において、ゲームサーバ2との間でユーザ認証が必要となる。

【0052】つづいて図8を参照して、攻略情報の要求および提供について詳述する。ゲーム端末1においては、オンラインゲームが実行されていても、あるいは、オフラインでゲームが実行されていてもどちらでもよいものとする。なお、オンラインでゲームを実行する場合には、ゲーム開始の段階でゲームサーバ2との間で行ったユーザ認証が実行されるものとする。一方、オフラインでゲームを実行する場合には、攻略情報を要求する段階でゲームサーバ2との間で行ったユーザ認証が実行されるものとする。

【0053】ゲーム端末1において、ゲーム実行の最中に、メニュー要求が操作されると（ステップS101）、表示画面上にたとえば図5（B）の如くメニューが表示される（ステップS102）。さらに操作が行われ、攻略情報の要求が指示された場合には（ステップS103のYesルート）、これから攻略情報サーバ3へ送出するためのゲーム進行情報が生成される（ステップS104）。

【0054】このようにして生成されたゲーム攻略情報は攻略情報の要求として攻略情報サーバ3へ送信される（ステップS105）。ステップS105により送信された日時、送信されたマップNo.、計算により求められた停滞時間、計算により求められた要求回数は、図2に示したように、対応付けて登録される（ステップS106）。

【0055】その後、攻略情報サーバ3から攻略情報の要求に対して回答があると、その回答すなわち攻略情報が受信され（ステップS107）、図5（D）に示したようにディスプレイ12に可視表示される（ステップS108）。そして、プレイヤーの操作で攻略情報の表示が終了操作されると（ステップS109のYesルート）、ゲーム処理が再開される（ステップS110）。

【0056】攻略情報サーバ3においては、ゲーム端末1より攻略情報の要求が入ると、その要求に合わせて送信されてくるゲーム進行情報が受信される（ステップS201）。ゲーム進行情報が受信されると、そのゲーム進行情報に基づいてプレイヤーの適合レベルが判定される（ステップS202）。この場合には、適合レベル判定テーブル33が利用される。

【0057】そして、ステップS202で判定された適合レベルに対応する攻略情報が攻略情報データベース31から抽出され（ステップS203）、その抽出された攻略情報が要求元のゲーム端末1へ回答として提供（送信）される（ステップS204）。このように、攻略情報サーバ3では、各ゲーム端末1…のゲーム進行情報を

蓄積せずに、各ゲーム端末 1 から送られてくるたびに判断すればよく、サーバとして効率的な運用を実現することができる。

【0058】つぎに、ゲーム端末 1 の構成について簡単に説明する。図 9 は本実施の形態によるゲーム端末 1 の一構成例を示すブロック図である。このゲーム端末 1 は、図 9 に示したように、内部バス 10 に、CPU 14、ROM 15、RAM 16、記録媒体 11、画像処理部 17、サウンド処理部 18、キーパッド 13、ディスプレイ 12、通信制御部 19 などを接続させた構成である。

【0059】内部バス 10 は、装置内のアドレス信号、データを伝送するラインである。CPU 14 は、記録媒体 11 に記録されている各種のプログラムにしたがってゲーム端末自身の動作全体を制御する。ROM 15 は、ゲームプログラムなどのアプリケーションを動作させるためのプログラム、各種のパラメータ等を記憶し手いる。

【0060】RAM 16 は、各種のプログラム実行時のワークエリアとして利用するメモリである。記録媒体 11 は、すでに説明済みであるが、通信制御部 19 に接続される回線 20 を通じてネットワークから新たなプログラムやデータを蓄積するように利用してもよい。画像処理部 17 は、ゲーム実行、攻略情報の表示等を行う際に、コンピュータグラフィックス処理等を司る。サウンド処理部 18 は、ゲーム実行、攻略情報の出力等を行う際に、音声処理等を司る。

【0061】キーパッド 13 は、ユーザの操作により入力を行うユニットであり。ディスプレイ 12 は、画像およびサウンドを出力するユニットである。通信制御部 19 は回線 20 を介してネットワーク 4 に接続され、ネットワーク 4 から各種のサービス提供を受けるためのインタフェースである。この通信制御部 19 はモデムを内蔵しており、このモデムを通じてネットワーク接続時にプロバイダとの接続を行う。

【0062】以上説明したように、本実施の形態によれば、攻略情報を提供する時点においてプレイヤーのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等の力量をゲーム進行情報から判断して、プレイヤーのレベルに相応しい内容をもつ攻略情報を抽出するようにしたので、その攻略情報をプレイヤーに提供することで適切な攻略アドバイスを実現することが可能となる。

【0063】さて、前述した実施の形態では、プレイヤーの操作に回答してゲーム端末 1 自身が攻略情報サーバ 3 にアクセスし、攻略情報を入出する方法をとっていたが、本発明はこれに限定されず、攻略情報サーバ側でポーリングを行うことで、攻略情報サーバ自ら各プレイヤーのゲーム進行情報を収集し、適合レベルの攻略情報を最適なタイミングで提供できるようにしてもよい。

【0064】以下、本発明の他の実施の形態として説明

する。図 10 は本発明の他の実施の形態による通信手順を説明する図である。なお、ゲーム端末、ゲームサーバ、攻略情報サーバはそれぞれ前述のゲーム端末 1、ゲームサーバ 2、攻略情報サーバ 3 と同様の構成および機能を具備しているものとする。

【0065】図 10 において、攻略情報サーバはネットワークを介してゲーム端末にポーリングを行う。このポーリングはたとえば定期的に行われるものとする。ポーリングの間隔は、時間単位でも日単位でもよいとする。また、ポーリングの対象（ゲーム端末）は、あらかじめプレイヤーが予約しておくようにしてもよく、そのほか任意の取り決めでおこなうことができるものとする。

【0066】ゲーム端末においては、ポーリングに回答してゲーム進行情報が生成され（前述の実施の形態と同様）、攻略情報サーバへゲーム進行情報が送信される。これにより、ポーリングの回答が行われる。攻略情報サーバにおいては、ポーリングで収集したゲーム進行情報から前述の実施の形態と同様にプレイヤーの適合レベルに合致した攻略情報が抽出され、その抽出された攻略情報がゲーム端末に提供される。

【0067】上述のポーリングを利用して各場面（マップ）の難易度を算することが可能となる。すなわち、ポーリングにより一括して各プレイヤーの進行状況が把握できる。この把握は、マップごとの停滞時間や要求回数から統計をとることで実現できる。もし難易度が高く、早い段階で詳細な攻略情報を提供する必要があれば、回数が低い段階で適合レベルを高く設定しなおせばよい。すなわち、適合レベル判定テーブルの再構築が必要となり、これに伴って攻略情報データベースも再構築する必要がある。

【0068】以上の再構築は以下の処理で実現することができる。図 11 はポーリングによるレベル再構築の動作を説明するフローチャートであり、図 12 はレベル再構築を説明する図である。攻略情報サーバにおいて、ポーリングが行われると（ステップ S301）、各ゲーム端末からゲーム進行情報が収集される（ステップ S302）。

【0069】このようにして収集されたゲーム進行情報に基づいてマップごとの難易度が判断され（ステップ S303）、難易度が高いマップに関しては要求回数が低い段階や停滞時間が短い間に詳細さをアップさせるようなレベルの再構築が行われる。これにより、適合レベル判定テーブルと攻略情報データベースとはレベルの再構築に伴う再構築が実施される（ステップ S304）。

【0070】たとえば、マップ No. 4 で長期に亘り長くプレイヤーが多いと判断された場合には、レベル B の段階でレベル A の攻略情報が得られるようにすればよい。この変更に関連するところを反映させることで、レベルの再構築は完了する。このように、ポーリングによりマップごとの難易度を容易に把握することができ、これに

より、プレイヤに適した攻略情報を提供できる環境を常に最適の状態で確保することが可能である。また、ポーリングにより収集されたゲーム進行情報から、各プレイヤに提供する攻略情報を今提供すべきか、それとも今は不要かを判断して、提供のタイミングを制御するようにしてもよい。

【0071】以上の制御は以下の処理で実現することができる。図13はポーリング時における攻略情報の提供動作を説明するフローチャートである。攻略情報サーバにおいては、ポーリングが行われると（ステップS401）、各ゲーム端末からゲーム進行情報が収集される（ステップS402）。

【0072】このようにして収集されたゲーム進行情報に基づいてプレイヤごとの行き詰まり状況が判断される（ステップS403）。たとえばレベルC以上の行き詰まり状況下にあるプレイヤがいた場合には（ステップS404のYesルート）、そのタイミングでレベルに相当する攻略情報が送信される（ステップS405）。これにより、行き詰まり中のプレイヤを早い段階で救済することが可能となる。

【0073】なお、行き詰まり判定がレベルD以下であった場合には（ステップS404のNoルート）、そのタイミングでは攻略情報の提供をせずに処理が終了する。このようにポーリングを活用すれば、プレイヤ間の行き詰まり状況を容易に確認することができ、最適のタイミングで攻略情報の提供を実現することが可能である。

【0074】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、攻略情報を提供する時点においてプレイヤのゲーム経験、ゲーム知識、ゲーム攻略知識等の力量をゲーム進行情報から判断して、プレイヤのレベルに相応しい内容をもつ攻略情報を抽出するようにしたので、その攻略情報をプレイヤに提供することで適格な攻略アドバイスを実現することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態による全体システムを説明するブロック図である。

【図2】本実施の形態において登録されるゲーム進行情報の一例を説明する図である。

【図3】本実施の形態による適合レベル判定テーブルの一例を説明する図である。

【図4】本実施の形態による攻略情報データベースの一例を説明する図である。

【図5】本実施の形態による攻略情報の入手時の画面遷移例（ゲーム端末側）を示す図である。

【図6】本実施の形態においてレベルに応じた攻略情報の一例を説明する図である。

【図7】本実施の形態においてゲーム端末とゲームサーバ間の動作対応例を説明するフローチャートである。

【図8】本実施の形態においてゲーム端末と攻略情報サーバ間の動作対応例を説明するフローチャートである。

【図9】本実施の形態によるゲーム端末の一構成例を示すブロック図である。

【図10】本発明の他の実施の形態による通信手順を説明する図である。

【図11】他の実施の形態においてポーリングによるレベル再構築の動作を説明するフローチャートである。

【図12】他の実施の形態においてレベル再構築を説明する図である。

【図13】他の実施の形態においてポーリング時における攻略情報の提供動作を説明するフローチャートである。

【符号の説明】

- 1 ゲーム端末
- 2 ゲームサーバ
- 3 攻略情報サーバ
- 11 記録媒体
- 11A ゲームプログラム
- 11B 攻略情報入手プログラム
- 11C ゲーム進行情報
- 31 攻略情報データベース
- 32 サーバエンジン
- 33 適合レベル判定テーブル

【手続補正2】

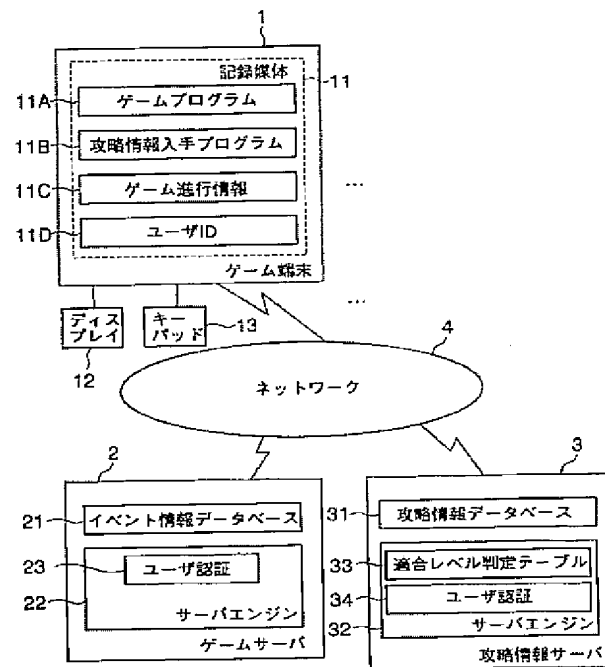
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図1

【補正方法】変更

【補正内容】

【図1】



【手続補正 3】

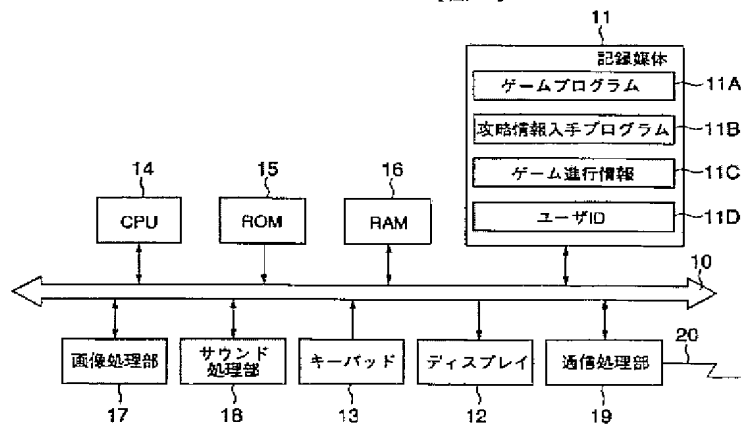
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 9

【補正方法】変更

【補正内容】

【図 9】



フロントページの続き

(72) 発明者 小久保 啓三
 東京都目黒区下目黒 1-8-1 株式会社
 スクウェア内

(72) 発明者 北瀬 佳範
 東京都目黒区下目黒 1-8-1 株式会社
 スクウェア内

F ターム(参考) 2C001 AA17 BB06 BC06 BC09 BC10
 CB08 DA06

(54) 【発明の名称】 オンラインでビデオゲームの攻略情報を提供するための方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体、ならびに、ゲームシステム、ゲームシステムに適用されるサーバ装置およびゲームシステムに適用されるゲーム端末